

COMPTE RENDU DE LA RÉUNION DU 16 MAI 2009

Le malheur des uns fait le bonheur des autres...

De récents événements consistant notamment en des dégradations ont amené la direction de la Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen Rive Gauche à cesser provisoirement les programmations et les répétitions dans la salle de spectacle "*l'Oreille Qui Traîne*".

Du coup, comme nous sommes des gens très sages... même si certains sont un peu dissipés, c'est cette salle qui a été mise à notre disposition pour cette nouvelle réunion du ***Magicos Circus Rouennais***. Une salle que l'on connaissait déjà pour l'avoir utilisée lors de la conférence de *Arthur Tivoli*.

Sont présents :

1. Patrice
2. Maximus
3. Jean-Luc
4. Raynald
5. Edgard
6. Christophe
7. DraGo
8. Bruce Adams
9. Magiconan
10. Toff
11. Clément
12. Alban



La réunion démarre par l'évocation de la célébration du 7^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais** et au vu des réponses aux mails et au sondage sur le site, celui-ci se déroulera le samedi 06 juin 2009.

Dans l'après midi du samedi 06, **Draco** devrait nous concocter quelque chose.

Reste maintenant à déterminer le lieu du repas... Encore du sondage dans l'air...

Vient ensuite, le sujet qui fâche... Et là je me transforme en maître d'école mais sans intention aucune de mettre les élèves au piquet.

Comme il y a des enseignants dans le club, je pense qu'ils comprendront mon propos.

Le problème est le suivant : depuis quelques réunions, j'ai signalé dans les comptes rendus que l'assistance est parfois... dissipée, voire même... très dissipée.

Cela peut prendre deux formes.... La franche déconnade et il est bon de savoir décompresser (en un seul mot...) et de se lâcher quand une situation, une réflexion prête à sourire.

Si les réunions devenaient trop rigides plus personne n'aurait l'envie d'y venir.

Mais cela peut aussi consister en un manque d'attention pour celui qui est en train de présenter un tour, un matériel etc... Celui qui se tient devant nous et espère notre attention.

L'exemple type étant lorsqu'un membre présente une routine tandis qu'un, deux ou trois membres discutent entre eux, se montrent des techniques, s'expliquent des tours.

"Eh ! Ça sert à quoi que *Ducros* y se décarcasse ? "

Je dis "*Ducros*" mais c'est un exemple, car personne ne s'appelle *Ducros* au **MCR**.

Bien évidemment, ce manque d'attention pour "*l'autre*" n'est pas volontaire, mais celui qui en fait les frais a toutes les raisons de traduire cette attitude par un manque de politesse ou de savoir-vivre à son égard.

Du genre "*je leur montre un truc et ils s'en battent les*"

Bras ? – non je ne crois pas que c'est cette partie du corps qui est concernée (en un seul mot).

Maximus qui a une certaine expérience des clubs de Magie souligne que cela se passe comme ça dans tous les clubs... Et je veux bien le croire, mais du coup je rappelle qu'il ne faut pas faire aux truies .. euh non, à autrui ce que l'on ne voudrait pas qu'on vous fasse.

Bref, ça serait "*hâchement*" bien que quand quelqu'un présente quelque chose, ben on l'écoute gentiment et poliment voire même religieusement ... (Euh non.. là je déconne..).

L'évocation de ce petit soucis nous amène à une réflexion sur le déroulement des réunions prochaines afin de permettre de se ménager éventuellement la possibilité de parler entre nous, de faire des ateliers, de se montrer des techniques, des trucs, mais pas de la façon que l'on pratique actuellement "*Un face à Tous*".

En fait toutes les formules sont possibles, le tout étant que chacun y trouve son compte et son bien être et continue à avoir envie de venir aux réunions.

Allez ! Encore un sondage en perspective.

Bon assez causé... Place à la Magie et place à **Maximus**, qui au début de la réunion a mis en place sa nouvelle acquisition qu'il est venu nous recommander chaudement.



Le matériel en question consiste en un tube transparent, en trois balles de couleur différente, en un tube opaque (qui peut également être utilisé le restant de la l'année et pas simplement aux Pâques) destiné à recouvrir le tube transparent et enfin, en une petite boîte décorée d'une face de Joker... D'où certainement le nom de ce tour qui s'appelle "*Joker Tube*" mais qui s'agissant d'un classique existe sous d'autres appellations.

Sur le tube opaque sont représentées trois balles dans l'ordre vert jaune rouge (de bas en haut). Ce tube est mis sur le tube transparent et les balles sont introduites une à une dans l'ordre indiqué. Le tube opaque est ensuite ôté et on peut constater que l'ordre des balles a changé puisqu'il est désormais rouge – vert - jaune (de bas en haut).

Maximus propose de recommencer à nouveau, et là encore, l'ordre des balles change mystérieusement.



Mais ce n'est pas fini... Attends !

Maximus propose ensuite de prendre une des balles et de la mettre dans la boîte à face de Joker. Un coup de baguette magique et hop ! la balle disparaît pour être retrouvée dans le tube avec les deux autres.

Magique !

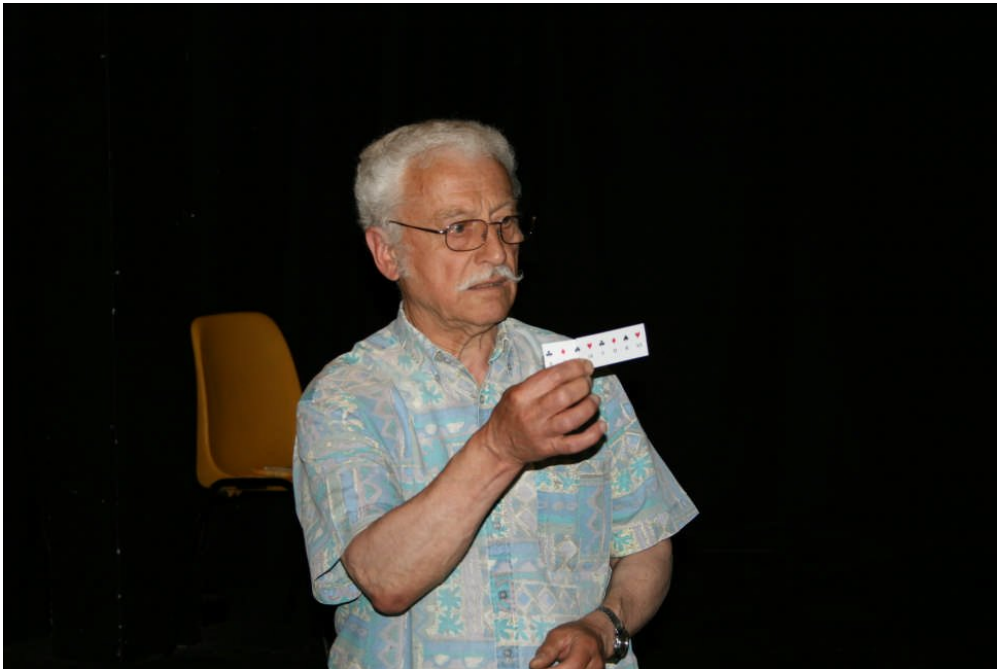
Ce tour, simple dans son exécution a un très bon impact sur un public d'enfants.
De plus, si vous cherchez bien sur Internet, vous pourrez le trouver à un prix très intéressant.
Alors pourquoi s'en priver ? D'autant que la boîte à face de Joker peut être utilisée pour d'autres routines de disparition ou d'apparition d'objet.

Une remarque : sur la photo, vous remarquerez sûrement un problème sur la porte avant de la boîte. Rien de méchant, c'est une vis qui est partie et que **Maximus** n'a pas eu le temps de remettre. Rassurez-vous.. le matériel est livré complet. Enfin.. j'espère.

C'est maintenant **Alban** qui vient nous proposer un tour de cartes.

Une carte est choisie, regardée par tous, y compris par **Alban** qui sort une bandelette de papier supportant plusieurs cartes symbolisées par leur index et leur valeur. Et le hasard faisant bien les choses, la carte choisie figure justement parmi les valeurs figurant sur la bandelette.

Ouf.. on l'a échappé belle !



La bandelette est introduite dans un genre d'étui en papier comportant des traits verticaux espacés dessinés dessus...

Un membre de l'honorable assistance est invité à couper sur l'un des traits. On sort la bandelette de papier qui est désormais en deux parties et **Alban** nous montre que le symbole de l'As de Pique (carte qui avait été choisie) est coupé en deux.

Une méthode subtile mais un spectateur tatillon pourrait faire remarquer qu'on lui fait choisir la carte dans un jeu de 52 cartes et qu'il n'y a que quelques cartes représentées sur la bandelette. A tester, pour voir les réactions.

Cette routine est l'occasion de discuter de certaines méthodes visant à faire choisir une carte... librement... à un spectateur. Ces méthodes sont nombreuses zé variées.

Edgard montre celle qui a sa préférence du moment et qui consiste à effeuiller le coin extérieur gauche du jeu de haut en bas avec son pouce gauche et à demander au spectateur de dire "stop".

Jean Luc intervient pour montrer la variante de cette méthode façon **Gary Kurtz**.

Et **Jean-Luc** nous conseille de ne jamais regarder les cartes quand on fait choisir le spectateur, de façon à ainsi ôter toute suspicion dans l'esprit du spectateur qui pourrait aller imaginer que son choix n'est pas libre.

Cette suspicion est bien évidemment non fondée car les magiciens ne sont pas des tricheurs.

C'est maintenant **DraGo** qui nous propose de nous présenter quelque chose qu'il a inventé.

Un jeu... rouge... est sorti d'un étui... rouge. Le jeu est étalé face en l'air et **DraGO** demande à **Raynald** de penser à une carte et de la lui désigner.

La carte est sortie de l'étalement puis une fois le jeu rassemblé, cette carte est perdue dans le jeu qui, à vue, devient instantanément à dos vert.... Enfin pas tout à fait, puisque la carte initialement choisie est la seule à dos rouge.



La technique pour le changement de couleur est vraiment superbe. **DraGo** précise que cette routine lui a été inspirée par *Atomic Aces* de **Olmac**.

Comme ça flashe un peu lorsque **DraGo** rassemble l'étalement, on lui conseille pour le démarrage de modifier sa préparation et de montrer la faces des cartes à l'aide d'un *Mélange Hindou* en désignant ici et là les cartes tenues en main gauche à l'aide de celles tenues en main droite en faisant voir la couleur rouge du dos... Cette méthode convient à **DraGo** notamment pour la suite de sa technique car elle a le mérite de lui éviter une manipulation.

Comme quoi, de la discussion jaillit la solution.

Edgard prend la suite et nous propose de tester la Magie Vaudou.

On imagine pour cela, que deux cheveux sont enfermés dans deux boulettes de papier aluminium.

Une boulette est tenue en main par **Edgard** qui chauffe le dessous de sa main à l'aide d'un briquet.

L'autre boulette est tenue par **Alban**.



Et la Magie Vaudou opère. Alors que c'est la boulette tenue par **Edgard** qui est chauffée, **Alban** sent une chaleur progressivement augmenter dans la boulette qu'il tient dans sa main.

Un effet étrange pour celui qui tient la boulette qui se met à chauffer sans raison apparente.

Edgard poursuit avec une seconde routine destinée à nous en faire voir de toutes les couleurs...mais en musique.

Il nous présente une pochette cartonnée, d'où il extrait trois disques vinyles genre 45 tours.

Edgard a également trois foulards qui sont respectivement jaune, rouge et bleu.

Edgard introduit le premier disque dans la pochette cartonnée. Et comme celle-ci – tout comme le disque - est percée d'un trou en son milieu, **Edgard** y fait passer de part et d'autre le foulard de couleur jaune. Puis il ressort le disque de la pochette, qui se faisant, emporte avec lui le foulard et tout le monde peut constater que le disque est désormais de couleur jaune... des deux côtés.

L'expérience est renouvelée avec les deux disques restants et l'un devient bleu tandis que l'autre devient rouge.

Bien évidemment, la tentation est grande de penser que tout se passe dans la pochette...

Edgard présente l'ouverture de la pochette vers nous et on peut tous constater que cette pochette est vide; Magique !



L'effet original est de *Pavel* je crois.

Ton Onosaka a fait une version intitulée *Color Changing Records* utilisant des disques en plastique et non en carton et une pochette à travers laquelle on peut voir. On trouve la même version sous l'appellation *Nu-Way Color Changing Records*.

Comme **Edgard** n'aime pas venir pour rien, il enchaîne avec une routine de cartes qu'il a tirée du DVD de *David Stone*.

Une carte est choisie par **Raynald**, puis perdue dans le jeu.

Edgard retourne une carte, mais ce n'est pas la carte choisie. Cette carte est mise face en bas sur la table.

Puis **Edgard** demande à **Raynald** de retourner à nouveau cette carte et on constate qu'elle s'est transformée en la carte choisie.

Edgard propose ensuite de remettre cette carte dans le jeu et il l'y insère lui-même par l'arrière ... mais le jeu disparaît... Il ne lui reste plus que quatre cartes en mains... La carte choisie et les trois cartes de la même valeur qui permettent de faire un carré parfait.

C'est maintenant à **David Magiconan** de venir nous gonfler... un ballon.



Le but du jeu n'est pas de marquer des buts mais de faire pénétrer un objet dans le ballon mais sans passer par l'ouverture... Étonnant non ?

Magiconan qualifie cette expérience de *conannérie*.

L'objet en question est un téléphone portable.

Mais afin que l'on n'aille pas imaginer que le portable de **David** est truqué, il propose d'utiliser celui d'un membre de l'assistance.

C'est **Edgard** qui accepte de prêter son téléphone pour cette expérience hors norme.

Et **Magiconan** lui demande avec un grand sourire "*Tu tiens à ton portable ?*"

Edgard qui visiblement ne tient pas à son portable le remet volontiers à **Magiconan** qui le plaque sous le ballon et appuie dessus tandis qu'il laisse le ballon se dégonfler progressivement... et Paf ! Patatra ! Le portable tombe à terre.

Un peu gêné, **Magiconan** vérifie que le portable n'a subi aucun dommage et le rend à **Edgard**, prétextant que ce type de portable ne convient pas ... Ben voyons !

C'est pourquoi **Magiconan** demande si quelqu'un d'autre aurait un portable à lui prêter.. Et c'est **Toff** qui se dévoue. Et là encore **Magiconan** lui demande "*Tu tiens à ton portable ?*"



Magiconan recommence comme précédemment en plaquant le portable de **Toff** sous le ballon qu'il laisse se dégonfler progressivement jusqu'à ce que ... le portable tombe par terre. Re-paf et re-patatra...

Euh ... Vous pouvez répéter la question ? "*Tu tiens à ton portable ?*"

Et bien évidemment on est tous "*mort de rire*"...

Enfin quand je dis "*tous*"... Pas tout à fait, parce qu'il y en a au moins un qui fait grise mine c'est **Toff** car le compartiment de la batterie s'est ouvert et le portable se retrouve en trois parties sur le sol. Mais apparemment une fois remonté, il fonctionne encore.

J'en connais qui auraient abandonné et qui se seraient fait tout petit devant une telle accumulation de malchance et bien pas **Magiconan** qui à nouveau accuse le portable "*Ça ne marche pas avec tous les portables..;*"

Ah bon ? Ah ben tu m'étonnes...

Et à nouveau il demande si quelqu'un veut bien lui prêter un portable...

Moi, je me ratatine sur ma chaise en priant pour que quelqu'un se dévoue... Et c'est **Raynald** qui se résout à dire adieu à son téléphone.

Eh **David** ! Si tu t'étais servi de ton portable, jamais on n'aurait été penser qu'il puisse être truqué tu sais...

Ça me fait penser à cette pensée que *Confucius* aurait probablement beaucoup appréciée :
"Si votre voisin refuse de vous prêter sa tondeuse à gazon... Ne vous fâchez pas... servez-vous de la vôtre !"

Bon allez... **Magiconan** recommence Il plaque le portable sous le ballon, appuie et laisse le ballon se dégonfler progressivement et contre toute attente, le portable se retrouve à l'intérieur du ballon... et pas par terre...

Enfin "à l'intérieur"... J'me comprends.

Mais l'effet est très bluffant et d'un coup de dent, **David Magiconan** déchire le ballon et le remet à **Raynald** pour faire constater que le portable est vraiment à l'intérieur du ballon.

Hum, joli effet !...

Un conseil... évitez de gonfler le ballon à la bouche.... L'utilisation d'une petite pompe pour ballon de sculpture permet d'être beaucoup plus clean à la fin et ainsi éviter un "*petit désagrément humide*"..; J'en dis pas plus.

Cet effet est réalisable avec divers objets comme un jeu de cartes, une cannette etc... Mais on l'aura compris.. Pas avec tous les types de portable..; Arf arf arf !



Maximus qui est un fin connaisseur en matière de sculpture de ballon demande s'il faut automatiquement que le ballon soit de couleur rose ...

Mais il dit cela en plaisantant... Enfin.. Je crois...

Magiconan nous propose un tour plus conventionnel avec des cartes à jouer... à moins que ce ne soit un tour sans cartes à jouer, car il se propose de le réaliser avec un jeu de cartes invisible. Juste pour prouver que les cartes ont une âme.

Houla ! On verse dans le métaphysique et le psychique, la religion et tout le tintouin...

"Ô objets inanimés, avez-vous donc une âme ?"

Pour ceux que le terme employé "âme" gêne, je vous propose de le remplacer par "mémoire" et hop le tour est joué.

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, **Magiconan** se propose de montrer que les cartes à jouer ont une âme (vous vous rappelez ? âme.. mémoire...).

Et de préciser que tout ce que l'on fait avec l'âme des cartes, elles s'en souviennent ... (Ah quand je vous disais.. âme... mémoire..).

Il demande à **Clément** de bien vouloir lui servir de spectateur et de regarder les cartes... invisibles ... que **Magiconan** lui présente en éventail et d'en profiter pour vérifier qu'elles sont toutes différentes.

Puis **David** sort quelques cartes de son jeu invisible, les pose sur la table (qui elle, est bien visible) et demande à **Clément** de lui dire la couleur de ces cartes.

Et **Clément** de répondre sans hésitation "noire".



Clément est ensuite convié à ramasser les cartes.; invisibles.... Puis à les mélanger et à prendre connaissance et à mémoriser la carte se trouvant sur le dessus du paquet. Toutes les autres cartes... invisibles... sont rassemblées et remises dans le jeu et **Clément** est enfin invité à mettre sa carte à l'envers dans le jeu.

Oh mince, ça fait peur... Qu'est ce qu'ils ont fumé pour être dans un état pareil ?

David Magiconan demande ensuite à **Clément** de penser à sa carte et à effacer de sa pensée toutes les autres cartes.

Clément se marre... signe d'une intense concentration chez ce garçon que j'appelle affectueusement "le sale gosse".

Magiconan sort alors un jeu de cartes, bien réel et demande à **Clément** de nommer la carte auquel il pense : le Neuf de Trèfle.

Magiconan fait défiler les cartes.... Le 9T est la seule carte face en l'air dans le jeu face en bas.

Mais l'effet va plus loin... car c'est la seule carte du jeu dont la face est imprimée car toutes les autres cartes du jeu ont une face blanche...

Mais l'effet va plus loin... car le 9T est la seule carte à dos bleu dans le jeu. Toutes les autres cartes ont un dos rouge.

Magiconan indique que cet effet, réalisé avec un jeu *Brainwave* repose sur une idée de *William Eston*.

Bon...; à mon tout de montrer ce que j'ai appris dernièrement.

Le premier effet est un effet commercialisé par **Richard Sanders** sous le nom de *Tagged* : un jeu est mélangé... une carte est choisie et perdue dans le jeu et on se propose de la retrouver de façon originale.

J'ai une chaîne autour du cou que je sors par-dessus ma chemise et je passe le jeu dessus. 1....2... et 3 ! Aussitôt, une carte se retrouve enfilée sur la chaîne. C'est la carte choisie ! J'enlève la chaîne de mon cou et tout le monde peut constater que la carte est belle et bien prisonnière de la chaîne.

Un effet super visuel et pas très compliqué à mettre en œuvre. Mais qui suscitera une réelle interrogation de la part du public : Mais comment est-ce possible ?

On peut même laisser la carte avec la chaîne en cadeau.



Le second effet est de **Cameron Francis** et s'intitule *Duped*. (traduisez :dupé, trompé..) La routine est inspirée de *Jumping Gemini*, cet effet excellent de **Darwin Ortiz**.

Et du coup, avant de présenter *Duped* j'en profite pour montrer à nouveau l'effet de **Darwin Ortiz** dans lequel on montre quatre cartes face en bas au nombre desquelles figure le Deux de Cœur qui est clairement montré.

Finalement, bien que mis à divers endroits du petit paquet, et même enlevé de celui-ci, le 2C y réapparaît constamment sur le dessus, ce qui laisse penser qu'on utilise quatre cartes identiques pour réaliser ce tour.

Et effectivement, on montre alors quatre cartes identiques.... Des Dix de Pique !...

Alors, s'agit-il du tour des Deux de Cœur ou de celui des Dix de Pique.

Appelons-le plutôt le tour des Rois car on termine cette superbe routine de montrant quatre Rois. Les 2C et les 10P se sont volatilisés.

Une routine vraiment très intéressante tant sur le plan de l'effet que des techniques utilisées qui sont.. multiples.

Cameron Francis a fait plus simple, à la fois dans la routine elle-même mais également dans les techniques utilisées.

On commence d'abord par faire choisir une carte dans un jeu, laquelle est mémorisée et perdue dans le jeu (le 4T). Le jeu est ensuite mis à l'écart et on sort une pochette contenant quatre cartes.

La carte importante est le 2C (tiens tiens ...) qui quel que soit l'endroit où elle est mise dans le petit paquet remonte systématiquement sur le dessus.

Les spectateurs pensent immédiatement que le magicien utilise des cartes identiques et celui-ci indique qu'effectivement pour faire ce tour, il faut utiliser des cartes duplicata.

Et pour preuve, il retourne le petit paquet pour montrer sur sa face qu'il y a un 2C avec marqué en diagonal au marqueur noir "*DUPLICATA*".

Et le magicien montre ainsi quatre cartes "duplicata" du 2C.

Mais comment peut-on faire des duplicata ?

Très simple, il suffit d'utiliser des cartes blanches... Et le magicien montre alors 1... 2... 3 cartes à face blanche et alors qu'il les compte, on s'aperçoit que la quatrième se retrouve face en bas...

De quelle carte s'agit-il ?

Du 4T avec marqué en travers "*DUPLICATA*". Le duplicata de la carte choisie par le spectateur.

Sympa et simple à faire et en plus on finit "*reset*".

Me sentant très en forme... je poursuis avec une routine trouvée dans le booklet de **Aldo Colombini** intitulé *Baroque Cards* dont je viens de terminer la traduction.

La routine s'appelle *Maestoso* et ne nécessite d'un jeu de carte avec son étui et deux élastiques.

Deux Rois rouges sont sortis du jeu (ou n'importe quelle autre paire : deux Jokers, deux Valets... selon votre humour du jour...) et posés sur la table.

Le jeu est étalé face en l'air et un spectateur choisit librement une carte.

Le jeu est ensuite rassemblé et tenu face en bas en position de la donne en main gauche (je ne vous ferai pas l'affront de vous expliquer ce que c'est ...).

Les deux Rois sont égalisés sur le dessus du jeu puis le premier Roi est posé face en l'air sur le dessus décalé de moitié vers l'avant. La carte choisie par le spectateur est posée dessus mais en alignement avec le reste du jeu et le second Roi est posé par-dessus mais en décalage de moitié vers l'arrière.

On insiste sur la position des trois cartes, qui sont toutes les trois visibles et face en l'air sur le dessus du jeu face en bas.

Avec la main droite, on pousse vers l'avant le second Roi et on continue le mouvement pour que ce Roi et la carte choisie se retrouvent alignées avec le premier Roi.

Les .. trois... cartes... sont alors prises et enfermées dans l'étui du jeu et pour faire bonne mesure, deux élastiques sont mis autour de celui-ci.

Impossible pour les cartes d'en sortir. Même **Houdini** n'y pourrait rien.

Le jeu étant toujours tenu en main gauche, la main droite prend l'étui et le positionne au-dessus du jeu et vient le frapper, puis la main droite s'écarte vers la droite avec l'étui, dévoilant la carte du spectateur face en l'air sur le dessus du jeu. L'étui est ouvert, il ne contient plus que les deux Rois. La carte du spectateur a manifestement traversé l'étui.

Pas de grosse difficulté technique pour cet effet sympathique.

Toff décide de prendre la suite pour nous conter l'histoire d'un pays imaginaire qui étrangement avait deux Rois et deux Reines. Il en profite également pour nous faire "*compter*" les cartes qu'il tient en main et qui sont au nombre de quatre.



Tout se passait pour le mieux dans ce pays imaginaire.... Les deux couples royaux s'entendaient à merveille, allaient l'un chez l'autre... faisaient des barbecues et des sorties au restaurant... Mais en tout bien tout honneur...

Hélas, d'infâmes barbares avaient séparé les époux et les avaient attachés pour éviter qu'ils ne se rejoignent.

Toff nous montre deux Rois (un Roi rouge et un roi noir) et les deux Dames qui leur correspondent (donc une Dame rouge et une Dame noire pour ceux qui auraient du mal à suivre..).

Il les positionne en éventail de façon alternée (Roi rouge – Roi noir – Dame Rouge – Dame noire) et à l'aide d'une petite perforatrice, il perfore (ben oui.. une perforatrice sert à perforer...) les quatre cartes. Puis, pour immobiliser ces cartes, il insère un écrou qui traverse de part en part les quatre cartes ainsi trouées. Un boulon est ensuite vissé sur l'écrou pour empêcher que celui-ci ne puisse être ôté.

Avec ça, même *Houdini* ne pourrait rien faire !

Fort heureusement, les vilains barbares ignoraient que les deux Rois pratiquaient une ancestrale magie apprise en regardant les DVD de *Dixie Dooley*.

Et hop ! Tournicoti Tournicoton ! (c'est une formule magique ancestrale) et hop ! Un geste magique et voilà que chaque couple se retrouve désormais rassemblé et ce, malgré la présence de l'écrou.

Mais pas le temps pour les effusions torrides ... ni pour les infusions car l'heure du Thé est passée.... Il faut désormais bouter les cruels barbares hors du Royaume.

Mais ça, c'est une autre histoire.

Après nous avoir fait constater la permutation impossible, **Toff** déchire les cartes au niveau de l'écrou pour les libérer et nous faire voir.. qu'il n'y a rien à voir.



Lors de la venue de *Arthur Tivoli* en avril dernier, nous nous étions tous retrouvés le soir chez moi pour boire un pot et j'en avais étonné plus d'un avec les "*cartes rivetées*" un des premiers tours que j'ai achetés voici maintenant plus de sept ans ...

Quatre cartes qui permutent deux à deux avec qu'elles sont attachées entre elles par un rivet. L'effet est incompréhensible et l'investissement actuel pour acquérir ce tour est des plus modeste... Comptez 10 euros ! C'est avec des effets comme ça qu'on se rend compte que parfois, le plus simple peut avoir un impact très fort chez un public de profanes (et même de magiciens ...)

Toff avait examiné consciencieusement le "*matériel*" et c'est SA version des cartes "*enclavées*" qu'il vient de nous présenter en ... quasi ...impromptu.

Une présentation d'autant plus intéressante que le spectateur ne peut imaginer une quelconque préparation. Tout se faisant devant ses yeux.

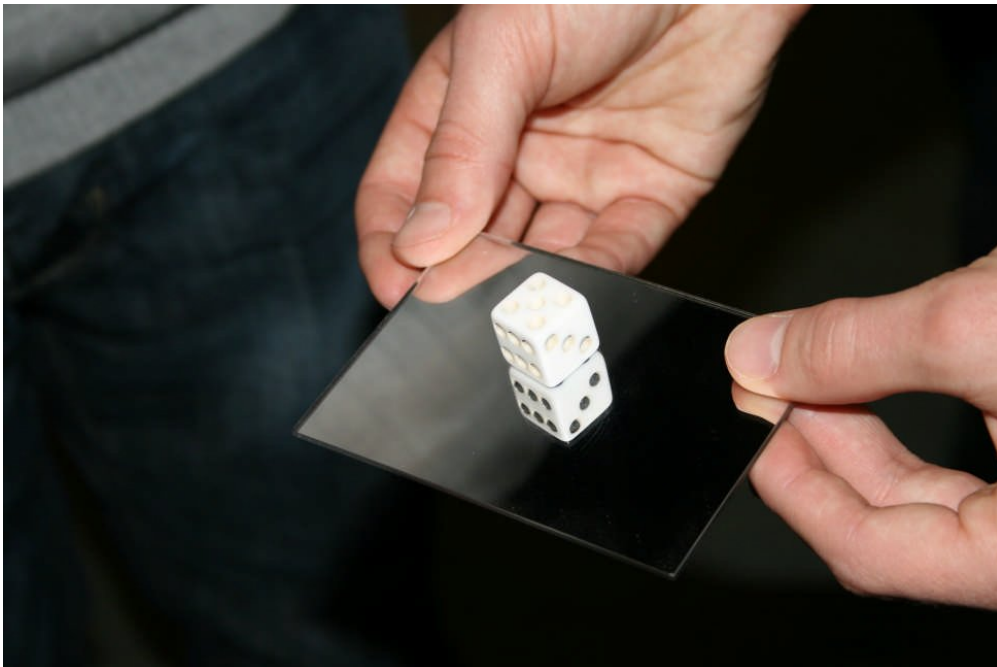
Cet effet me fait penser à *Card Wrap*, la carte qui se retourne toute seule au milieu d'une autre et que j'appelle la "*Carte Voodoo*" (cf un DVD de **Brad Christian** où il présente cet effet).

Là encore l'effet est très fort et incompréhensible moyennant une .. petite préparation.

Florent alias **Drago** souhaite nous montrer sa dernière acquisition... chère selon lui mais qui vaut le coup d'œil.

Florent nous présente un dé à jouer dont tous les points sont blancs. Un geste magique et les points apparaissent en noir.

Mais plus étonnant, alors que la couleur des points a de nouveau disparu, **Florent** prend un miroir sur lequel il pose le dé à points blanc et tout le monde peut constater que le reflet dans le miroir montre à un dé avec des points noirs.



Cet effet très visuel et plutôt incompréhensible clôture la réunion.

La prochaine réunion aura lieu le même jour que l'anniversaire.
6 juin 2009... le **MCR** débarque pour la 7^{ème} année.

Patrice